JUEGO Y ACCION

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

Ptas. 15.000

VIDEOJUEGOS
SOFTWARE
VIDEO

¡BASTA!

17

PRINCE OF PERSIA

Por ultima vez ayudamos al dichoso principe

SOLUCION COMPLETA

POLICE QUEST II

¡PLAY QUIERE QUE FORMES PARTE DE SU STAFF!

SHAREWARE

TODOS LOS UTILITARIOS PARA TU PC Y AL PRECIO MAS BAJO LOS PODES ADQUIRIR EN

ASTROLOGIA
EDUCACION
ASTRONOMIA
CONTABILIDAD
INFORMATICA
GESTION

REAL TIME Software

JUEGOS
BASES DE DATOS
PLANILLAS DE CALCULOS
PROCESADORES DE TEXTOS

PROXIMAMENTE CATALOGO DE INFORMACION

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º CAPITAL
TEL 821-9438 83-1391 826-6257
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

REAL TIME Software

EL MAYOR SURTIDO EN SOFTWARE PARA VIDEO

ANIMACION DISEÑOS 2D Y 3D
TITULACION EFECTOS SONOROS
GRAFICOS EFECTOS ESPECIALES

DE LUXE PAINT III Y IV
IMAGINE
SCULPT 4D
TURBO SILVER
PRO VIDEO PLUS

AMIGA

COMPUTADORAS
AMIGA 500, 2000 y 3000
Conversiones a Norma PAL
Expansiones Memoria
Genlocks, Digitalizadores

AV.SANTA FE 2450 LOCALES 38, 93 Y 86 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257 FAX 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

PLAY & SHARE
REVISTA DE INFORMATICA

Director
Agustín Louro Paz

Editor responsable
Jorge L. Contreras

Colaboradores
Hernán Katchadourián
Ariel Presa
Alejandro Graziano

Correción
José Benayón

Diagramación y diseño
Jorge L. Contreras

Impresión
Artes Gráficas Ríoplatenses
Juncal 1048 - Lanus

Promoción publicitaria
821-9438 Fax (541) 83-1391

PLAY & SHARE es una publicación mensual editada por Play & Share. Registro de la propiedad Intelectual Nº 233.730. Av.Pueyrredón 1357 Of.108 (1412) Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal: **SIN FIN** Saavedra 710 Capital Federal, Distribuidora **JAQUELINE** Salta 781 Capital Federal .Impreso en Argentina-Printed in Argentina. Se prohibe la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación, sin autorización expresa del editor.

"JOVEN ARGENTINO, SI TIENES ENTRE..."

Según nuestra tapa, "Play quiere que formes parte de su Staff". ¿Qué queremos decir con esto?. En la redacción hay muchas ganas de crecer, con nuevas notas, artículos, gráficos, secciones, en general, darle un vuelco tal que "Play &..." se transforme en una revista diferente, dinámica, con toda la información necesaria para la gente que gusta de la buena diversión. Creemos que todos aquellos que estudian carreras o cursan materias relacionadas con periodismo o gráfica tienen una buena oportunidad de demostrar su virtudes, en forma honoraria (ad honorem, en buen latín), a través de las páginas de "Play". Asi que ya saben: si tienen ganas de trabajar en un proyecto piola y tener una ventanita donde asomarse, esta es una excelente oportunidad. No la desaprovechen.

EL ARCON

TRUCOS Y AYUDAS

G.I.JOE

(FAMILY GAME)

Nuestro "proyecto" de Infante de Marina, Hernán Katchadourian nos cuenta que si mientras jugamos presionamos simultaneamente **"Select"** y **"Start"**, tendremos todos los personajes con su barra de energía al tope.

DRAGON'S LAIR II

(AMIGA - PC COMPTAIBLE)

A continuación les presentamos los movimientos que tienen que hacer en cada fase de este formidable juego:

1>4
2>2,6,6
3>ins,6
4>2,4
5>4,8
6>8
7>2
8>ins,8
9>ins
10>8,6
11>4,ins,4
12>2,ins
13>ins,6,ins
14>8,ins,ins
15>8
16>ins,8
17>6
18>2
19>2
20>2,6,8
21>2,8
22>2,4
23>4,2,8,6
24>ins,ins,ins
25>6,8,8,8
26>ins
27>8,ins
28>8,4,2,6
29>8,6,ins,4
30>2
31>2,ins
32>2,ins,ins
33>ins,ins

DRAGON'S LAIR III

(AMIGA - PC COMPATIBLE)

En este caso tienen que hacer lo mismo que en el juego anterior:

1>6
2>2,8,8,4
3>6,4 (*)
4>8,8,8
5>ins
6>4
7>6,6,6,6
8>4,4
9>6
10>ins,4,6,2,ins
11>6,2,ins
12>ins
13>8
14>4
15>2
16>6
17>6
18>8,4
19>6
20>ins
21>6,8,4,6
22>8
23>6,4(ni bien tocaste el 6 toca el 4)
24>8
25>6
27>8,ins

(*)Son pantallas muy rapidas por lo cual apreta intermitente a las teclas.

DOWN RAIDER

(PC COMPATIBLE)

Cargar el programa con **DD (n)** y empieza una pantalla después del nº que pusiste en n (Ej: DD 7 - empieza desde la pantalla-). Truco enviado por Adrián Garelik.

MISSION: IMPOSIBLE

(FAMILY GAME)

Para los afortunados que poseen el "Mission: Imposible" en el Family, acá van unos passwords para completar la misión:

AREA 2: H-M-P-R
AREA 3: K-M-V-W
AREA 4: X-D-G-J
AREA 5: T-V-J-L
AREA 6: Q-B-Y-Z

PUNCH OUT

(FAMILY GAME)

Como sabemos que la mayoria de los jugadores son impacientes, aqui les damos unas claves para luchar con algunos pugilistas en el momento deseado para el primer combate:

Don Flamenco 005 737 5423
Piston Honda 667 833 7533
Super Macho Man 237 210 7938
Mr Dream 007 373 5693

DICK TRACY

(FAMILY GAME)

Claves para continuar en el juego segun los casos:

Caso 2: 207 119 060
Caso 3: 164 003 201
Caso 4: 036 224 136
Caso 5: 007 215 047

PIPE DREAM

(PC COMPATIBLE)

Claves para jugar en otros niveles:

4= HAHA
8= GREEN
12= REAP

INDIANAPOLIS 500

(PC COMPATIBLE)

Cuando te pida el 2º disco ponelo y apretá ENTER y después "W", obtendrás replay en la elección del menú (Solo para monocromático).

CAPITAN TRUENO

(PC COMPATIBLE)

Cuando pierdas pulsa la tecla con que se transforma en Goliath y te volverá la vida a 99 de energía.

BATMAN THE MOVIE

(PC COMPATIBLE)

Cuando estemos en el batimóvil nos iremos lo más posible a la derecha y te darás cuenta que todos los demás autos irán para la izquierda.

GUN BOAT

(PC COMPATIBLE)

Si te matan, reseteá la computadora y cuando vuelvas a ponerlo verás que no te degradaron (???!!@@#)

INDIANAPOLIS 500

(PC COMPATIBLE)

Para salir primero en la carrera de 10 vueltas, hay que frenar apenas y ponerte en el medio del camino. Tratá de que no pase nadie y serás el único corredor en la pista.

ALTERED BEAST

(PC COMPATIBLE)

En la última parte del juego para matar al monstruo lo único que tenés que hacer es saltar y pegarle con la patada, siempre tiene que estar el monstruo en el medio de la pantalla. Si te sale bien no te pegará (¡Si te sale bien!)

LOOM

HECHIZOS VARIOS OTORGADOS POR LOS BRUJOS ARIEL Y ALEJANDRO

HECHIZOS:	ESTA EN:	UTILIDAD:	SE USA EN:
E-C-E-D	Huevo	Abrir y cerrar	Ostra del muelle
G-D-D-E	Frasco	Vaciar y llenar	Copa de Cristal
C-D-C-D	Olla	Pinta y despinta	Ovejas y otros
D-C-C-D	Arboles	Otorga Luz	Oscuridad
D-D-D-E	Maq.de coser	Oro y Paja	Oro y paja
C-F-C-C	Tornado	Remolino	Tornado y puente
C-E-E-G	Pastores	Visible e Invisible	Cristalería
C-D-E-A	Ovejas-Cerco	Duerme y despierta	Dragón y Rusty
D-F-F-D	Esfera-Crist.	Asusta	Pastores
A-G-G-A	Pastora	Revive y mata	Rusty-pato
A-D-D-A	Agua-Volcan	Cambia personalidad	Rusty
D-F-A-F	Hoz	Afila y desafila	Espada
B-C-C-C	Telar	Hablar y no hablar	Pato
C-F-G-E	Bola-Crist.	Convierte en cisne	Bobbin
B-C-C-B	Telar	Destruye	Muerte

POLICE QUEST II

SOLUCION A UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE SIERRA ON LINE

POLICE QUEST II: CLAVES PARA RESOLVERLO

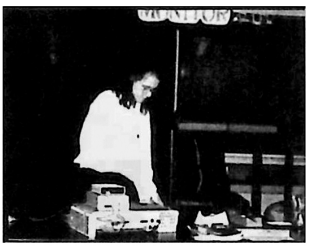
Parte I: Dia I

Cuando empezamos a jugar, estamos en nuestro auto, abrimos la guantera (open globe box), tomamos nuestra tarjeta de crédito (get card), y las llaves (get keys).

Salimos del auto (F4) y estamos en el estacionamiento de la jefatura. Entramos en la jefatura (open door) y vemos cuatro puertas, una reja y un mostrador (a la derecha). Vamos cerca del mostrador, abrimos nuestra caja (unlock bin) y tomamos nuestro kit (get kit).

Vamos al vestuario (arriba a la izquierda) y cuando entremos damos vuelta nuestra tarjeta (turn over card) y vemos la combinación del armario (36-4-12); abrimos el ropero (open locker) y tomamos la pistola, las esposas, y las municiones (take gun, take cuffs, take ammo); cerramos el ropero (close locker). Nos vamos y entramos en nuestra oficina (la de la izquierda arriba), nos dirigimos al boletín de arriba donde tomamos las llaves del auto (get key), vamos a nuestro escritorio (el del medio) y nos sentamos (sit).

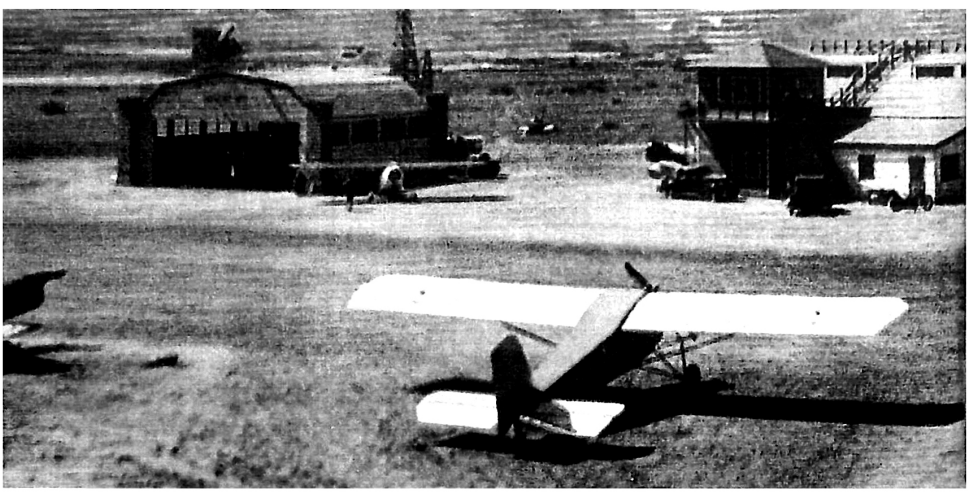
¡Ah! abrimos el cajón (open drawer) y tomamos la carta (take letter) y la billetera (take wallet). Revisamos la billetera (search wallet) y encontramos el certificado de buceo, para usar más tarde. Cerramos el



cajón y esperamos a que nuestro jefe nos diga que Jessie Bains (The Death Angel) escapó de la crcel, tom de rehn al carcelero y huyó en el auto de éste. Vamos al estacionamiento, pero esta vez tomaremos el auto que está a la izquierda del nuestro.

Antes de entrar ponemos el kit en el baúl (Open trunk, put kit, close trunk) y entramos al auto (F4). Verán que otra persona tambien entra, es nuestro compañero, Keith. Ya dentro del coche vamos a la cárcel (go to jail) y cuando lleguemos nuestro compañero ira a fumar un puro por ahi. A la izquierda de la puerta dejamos el arma en uno de los cajones (open locker, put gun, close locker). A la derecha de la puerta hay un botón que apretamos (push buttom) y el carcelero nos atenderá y preguntará por un parlante, que queremos. Nosotros le decimos que nos abra la puerta (open door) y nos dice que mostremos la identificación a la cámara. La mostramos (show ID to camera) y entramos.

Al carcelero le preguntamos sobre Bains (ask about Bains) y nos da un archivo; lo observamos y lo cerramos (close file). Le preguntamos acerca del carcelero que Bains tomo como rehén (ask about Pate) y nos da un archivo de Pate. Lo miramos y lo cerramos (close file). Le preguntamos acerca del auto que us Bains para escapar (ask about car) y nos dice que



era un Corvette azul. Nos vamos, entramos en el auto (F4) y avisamos a la jefatura de lo que averiguamos (report) y después de un rato, nos llaman para que vayamos al shopping "Oak Tree Mall". Vamos (go to Oak Tree Mall) y cuando llegamos hay un policía que fue el que encontró el auto.

Nos acercamos al auto y abrimos la puerta derecha (open door), buscamos en la guantera (open globe box) y encontramos una funda de pistola, balas y una registración que tomamos (get holster, get bullets, get registration). Cerramos el auto (close door) y vuelve el policía, que estuvo buscando evidencias por ahí, con una señora a la que le robaron el auto. Le preguntamos acerca del auto (ask about car) y nos dice el número de la matrícula y que era negro.

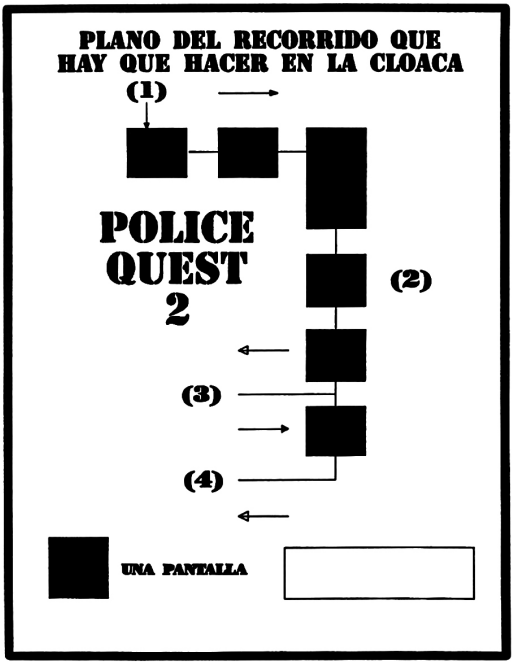
Entramos a nuestro auto, avisamos a la jefatura (report) y al rato nos llaman para ir al Cotton Cove, vamos (go to Cotton Cove) y cuando llegamos hay un policía con una chica que cuando le hablamos (Talk to girl) dice que vió manchas de sangre en el suelo. Le preguntamos sobre las manchas (ask about marks) y nos dice que estan abajo; nos acercamos a nuestro auto y tomamos el kit del bal (open trunk, get kit) porque lo vamos a necesitar.

Antes de pasar de pantalla (a la izquierda) sacamos el arma (f8) y cuando pasamos está Bains con un arma disparándonos. Le disparamos también (F10) (2 o 3 veces) y huye; lo seguimos para la izquierda y cuando pasamos de pantalla vemos el auto negro que escapa con Bains dentro. Nos acercamos a las marcas de sangre, las miramos (look marks) y les sacamos una foto (take photo). Vamos hacia la derecha (una pantalla) y vemos llegar un furgón. Cuando para, sale un policía vestido de civil, le hablamos (talk to man) y le preguntamos si podemos bucear para encontrar el cadaver (ask about dive).

Nos pide el certificado de buceo y se lo damos (lo da solo). El policía entra al furgón, se cambia de ropa, sale y nos dice que en el furgon vamos a encontrar el equipo de buceo. Entramos al furgn, tomamos el equipo y cuando vamos a agarrar el tanque de aire debemos revisar que tenga aire suficiente (look tank), y el que tenga 2200 de aire es el que hay que agarrar. Nos cambiamos de ropa (change clothes) y salimos del furgón (get out of van). Estando fuera nos lanzamos al agua (lo hace solo, también) y dentro del río hay tres pantallas. En la de la izquierda, encontramos un cuchillo, debemos tipear "Get Knife" y cuando estemos cerca lo tomamos. En la del medio, encontramos la chapa policíaca, debemos tipear "get badge" y cuando estemos cerca la tomamos. Y en la de la derecha, hay que tener cuidado que no nos lleve la corriente (si estamos muy a la derecha de la pantalla nos llevará).

Estando cerca de las rocas, con cuidado, movemos una piedra (move rock) y vemos algo que semeja una mano. La miramos a fondo (look hand) y nos damos cuenta que es una mano del cuerpo que Bains tiró al río. Lo sacamos del agua (get out body) y revisamos el cuerpo (search body). Vemos marcas de tajos de cuchillos. Vamos al furgón y adentro nos cambiamos la ropa (change clothes), salimos (get out of van), vamos a nuestro auto y dejamos el kit en el bal (put kit, close trunk). Entramos al auto (F4), avisamos a la jefatura (go to station). Entramos (open door), vamos donde están las rejas y dejamos toda la evidencia (book makeshif knife, book badge, book holster, book bullets, book registration).

Nos dirigimos a nuestra oficina, miramos en la canasta (look in basket) y encontramos una nota que dice que llamó Marie y que quiere que la llamemos lo antes posible. Nos sentamos en el escritorio (sit) y usando el



teléfono (use phone) marcando en número "0" llamamos a la operadora.

Nos preguntará la ciudad (city) y le diremos Lytton, nos preguntar el nombre (name) y le diremos Marie Wilkans y nos dará el número. Llamamos a Marie con el número que nos dio la operadora y hablamos con ella (talk to Marie). (Esto de hablar con Marie es solo para ganar puntos, puede suprimirse). Nos vamos de la oficina y cuando llegamos a la puerta el jefe nos dice que ya terminó el día por hoy y que dejemos las llaves del auto. Nos vamos al estacionamiento, entramos a nuestro auto y nos dirigimos a nuestra casa (go to house).

PARTE II: Día II

Empezamos un nuevo día en el auto otra vez. Tomamos las llaves (get keys) y salimos del auto (F4). Entramos en la jefatura (open door) y vamos a nuestra oficina. Cuando llegamos, después de un rato, el jefe nos dice que encontraron un cuerpo en el baúl de un auto. La dirección es 106 West Rose. Salimos de la jefatura, entramos en el auto de policía y nos dirigimos a tal lugar (go to 106 west rose st).

Cuando llegamos hay un auto de policía y otro auto con un baúl abierto; miramos el baúl (look in trunk) y vemos un cuerpo, lo revisamos (search body) y encontramos una punta de un sobre que tiene escrita una dirección. Agarramos la punta del sobre (get corner) y sacamos el cuerpo del baúl (get out body). Miramos en el baúl (look in trunk) y vemos una nota, la agarramos (get note) y es una amenaza que dice "Eres hombre muerto Bonds". Cerramos el baúl (close trunk) y entramos al auto; avisamos a la jefatura (report) y vamos a la dirección que dice el sobre (go to 753 third st). Cuando llegamos, salimos del coche, tomamos el kit (open trunk, get kit, close trunk) y vamos a hablar con el recepcionista para que nos de la llave del cuarto de Bains.

Le mostramos la chapa policíaca (show badge to man) y le pedimos la llave (ask for key). Nos dice que no le importa quien seamos, que no nos la

dará. Vamos dentro del auto y avisamos a la jefatura para pedir un permiso (report). Salimos del auto (F4) y esperamos a que llegue un policia con el permiso. Se lo mostramos al recepcionista (show warranty to man) y le pedimos la llave (ask for key) y nos la da. La puerta es la única que hay en el 1er. piso; nos colocamos cerca de la puerta del lado de la pared (a la derecha), sacamos el arma (F8) y abrimos la puerta (open door). Una máquina disparará un arma, pero estabamos prevenidos. Dentro del cuarto nos acercamos a una mancha de sangre cerca del la cama y tomamos una muestra (get blood). En la mesa de luz abrimos el cajón (open dawer) y tomamos un sobre que hay en su interior (get envelope). Vamos del lado de la derecha de la cama, revisamos debajo de ella (search under bed) y encontramos un lápiz de labios de Marie.

Vamos al baño, miramos en la pileta (look in sink) y encontramos una tarjeta de crédito. La tomamos (get card) y nos marchamos. Dejamos el kit en el baúl (open trunk, put kit, close trunk), entramos en el coche (F4) y avisamos a la jefatura (report). Nos dirijimos a la casa de Marie (go to Marie house) y cuando llegamos hay una nota en la puerta, la miramos (look note) y dice que Marie fue de compras. Volvemos al auto, miramos la nota de nuevo (look note) y nos damos cuenta de que no es la letra de Marie.

Salimos del auto (F4), abrimos la puerta (open door) y dentro hay un revoltijo fenomenal, nos damos cuenta de que Marie fue secuestrada, seguramente por Bains. Miramos en un cenicero (look ashtray) y vemos un papel, lo tomamos (get paper) y es una lista de Bains. Miramos debajo del sofá de dos cuerpos (search under sofa) y encontramos un billete de $2. Miramos en el sofa de un cuerpo (search under chair), encontramos un billete de $1 y nos vamos. Entramos en el auto (F4) y avisamos a la jefatura de un posible secuestro (report). Vamos a la jefatura (go to station). Cuando llegamos abrimos la puerta (open door) y entregamos toda la evidencia (book Colby business card, book envelope, book corner, book vial of blood).

Vamos a nuestra oficina y el jefe se lamenta por lo de Marie; le damos la lista de Bains (give hit list to captain), la mira y dice que todos los que están en esa lista testificaron para encar-

¡BASTA DE COMPUTADORAS MUDAS!

LLEGO THUNDER BOARD

LA TARJETA DE SONIDO DEFINITIVA PARA TODAS LAS PC COMPATIBLES

*11 VOCES SIMULTANEAS
*ADLIB COMPATIBLE
*SOUND BLASTER COMPATIBLE
*SALIDA STEREO 2 W
*CONTROL DE VOLUMEN
*ENTRADA PARA MICROFONO
*DIGITALIZADOR DE SONIDOS
*PORT DE JOYSTICK
*SOFT DE REGALO

VENI A ESCUCHARLA A REAL TIME - LOCAL 93

celar a Bains el año pasado. Nos sentamos en nuestro escritorio (sit) y llamamos al 407-555-3323; atiende Colby, le decimos hola (hi), le contamos que se escapo Bains (talk about Bains) y colgamos. Llamamos a la policía de Steelton al 407-555-2677 y le decimos lo mismo que a Colby. Nos vamos de la oficina y salimos hacia la derecha a practicar tiro. Nos acercamos al encargado que está detrás del mostrador y le pedimos los protectores de oído (get protectors).

Cargamos el arma (F6), entramos en uno del los compartimientos, nos ponemos los protectores de oído (wear protectors) y apuntamos a la silueta (F8) (y usamos las flechas). Disparamos 4 tiros (F10), bajamos el arma (F8) y miramos la silueta (view). Vemos donde están los impactos y según donde están ajustamos el arma (adjust sights)(con las flechas marcamos para que lado tienen que ajustarse). Cambiamos la silueta (change target) y la ponemos en su sitio (back). Apuntamos (F8) (al mismo lugar de antes) y disparamos los tres tiros restantes (F10). Bajamos el arma (F8) y repetimos todo el proceso de ajustarla hasta que nos de puntos.

Nos vamos (exit) y le devolvemos los protectores de oido al encargado (give ear protectors) y le pedimos más municiones (get ammo). Salimos de la jefatura, entramos en el auto (F4) y vamos al aeropuerto (go to airport). Cuando llegamos Keith dice que se olvido de empacar unos cepillos. Vamos una pantalla hacia arriba, nos acercamos al semáforo y apretamos el botón (push button) para cruzar la calle. En la vereda de enfrente aparece una chica que vende flores y le compramos una rosa para Marie (buy rose). Entramos al aeropuerto, nos acercamos al mostrador y pedimos un ticket a Sheelton. El dinero no nos alcanzará, pero Keith, (que por fin hace algo) llama a la jefatura y pide un permiso para comprar tickets. Lo compramos (aunque sin pagar)(buy ticket to Steelton) y vamos al avión. Tenemos que ir donde están las cuerdas (a la izquierda) y luego subir las escaleras mecánicas.

Hay un detector de metales, pero le mostramos al policía la chapa (show badge to policeman), pasamos tranquilos y subimos al avión. En el avión la azafata nos preguntará si queremos bebidas. Podemos pedirle: agua (water), café (coffee), o soda (soda) pero hay que pagarle. NO debemos pedirle babidas alcoholicas. Luego de esperar un rato medio largo, unas personas vienen por el pasillo del avión. Uno de ellos entra en la cabina y el otro agarra a la azafata por el cuello y la apunta con un arma. Nosotros debemos cargar el arma (si no estaba cargada) y cuando el terrorista suelta a la azafata sacamos el arma (F8) y le disparamos (F10). El otro, que estaba en la cabina, saldrá y también le disparamos , pero la bomba que habían puesto esta activada. Nos acercamos al cadaver de la izquierda, le revisamos la chaqueta (search jacket of masked body) y encontramos una pinza para cortar cables.

Nos acercamos al de la derecha, le revisamos el turbante (search turban of unmasked body) y encontramos un papel de como armar una bomba. Vamos al baño y abrimos la máquina que da papeles (open paper dispenser). Ahí está la bomba. Cortamos el cable amarillo (cut yelow), cortamos el azul (cut blue), cortamos el violeta (cut purple), conectamos el amarillo (connect yelow), cortamos el blanco (cut white) y cortamos el amarillo (cut yelow). La bomba está desarmada. Luego aterrizamos en sheelton y, automáticamente, vamos a la policía y nos dicen que Bains mató a Colby, cuando el teniente termine de hablar, tomamos las dos radios que hay sobre una mesa (get radios).

Vamos al parque y en la pantalla de más arriba viene un patotero que nos dice que le demos todo el dinero. Le mostramos la placa (show badge to man) y saldrá huyendo, pero

llamamos a Keith por radio (call Keith) y el lo detendrá. Volverá con el maleante esposado y nosotros le hablamos (talk to man). Le leemos sus derechos (read rights to man) y luego Keith se lo llevará.

En la pantalla del medio a la derecha podemos ver una tapa de cloaca (look manhole cover); la corremos (push manhole cover) y bajamos a la cloaca (climb down ladder).

PLANO DEL RECORRIDO QUE HAY QUE HACER EN LA CLOACA

(1) Lugar donde empezamos. (2) Lugar donde hay que sacar el arma (F8)(y dejarla sacada) porque sino aparece Bains y nos mata. (3) Lugar donde hay un gabinete que hay que abrir (open cabinet), tomar una máscara de oxígeno (get mask) y usarla (wear mask) cuando se siente una cosa en los ojos. (4) Lugar donde está la puerta, donde esta Marie y donde damos "el paso final". Cuando vemos la puerta (4), la abrimos (open door) y estamos en la sala de controles donde está Marie atada a una silla. Nos acercamos a ella, la calmamos para que no alerte a Bains (calm Marie) y la desatamos (untie Marie). Ella nos da un beso y luego dirá que esta volviendo Bains. Ella se sienta como si nada hubiera pasado y nosotros nos escondemos detrás del caño de la izquierda. Sacamos el arma (F8) y cuando Bains llegue al punto de mira le disparamos hasta que muera (F10). El juego ha terminado. Marie se casará con nosotros y Keith dejará de fumar. Finalmente Bains ha muerto.

RANKING

ESTE RANKING ESTA CONFECCIONADO EN BASE A LA OPINION REAL DE LOS LECTORES.

MEJOR JUEGO AMIGA

1. MONKEY ISLAND
2. Kick Off
3. Lemmings
4. Lotus II
5. Oper.Stealth

MEJOR SONIDO PC

1. CRIME WAVE
2. Xenon II
3. Larry I
4. Links
5. Mean Street

MEJOR JUEGO PC

1. LEMMINGS
2. Space Quest IV
3. Monkey Island
4. Monkey Island 2
5. Prehistorik

MEJORES GRAFICOS AMIGA

1. MONKEY ISLAND
2. Beast II
3. Terminator II
4. Shadow Beast
5. Final Fight

MEJOR MOVIMIENTO PC

1. PRINCE OF PERSIA
2. Street Rod
3. Panza Kick Boxing
4. Links
5. Time Warp

MEJORES GRAFICOS PC

1. KING QUEST V
2. Heart of China
3. Crime Wave
4. Monkey Island 2
5. Terminator 2

MEJOR PRESENTACION AMIGA

1. BEAST II
2. Killing Game Show
3. Brat
4. The Simpsons
5. Wrath of the Demon

MEJOR PRESENTACION PC

1. *SIMPSONS*
2. *King Quest V*
3. *Starts*
4. *Tres Chiflados*
5. *Wing Commander*

MEJOR SONIDO AMIGA

1. TIME WARP
2. Monkey Island
3. Beast II
4. Gods
5. Blood Money

MEJOR MOVIMIENTO AMIGA

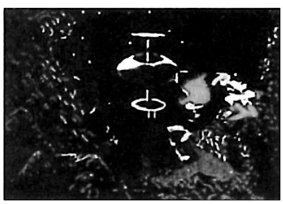
1. PRINCE OF PERSIA
2. Monkey Island
3. Lotus JJ
4. Panza Kick Boxing
5. Elvira

SPACE ACE

AYUDAMOS A ACE A DEFENDERSE DE BORF

SINOPSIS

Tenemos a nuestro amigo Ace transportando a la bella princesa Kimberley de regreso a la Tierra en una pequeña nave espacial cuando accidentalemente se estrellan con una montaña de un misterioso planeta. Afortunadamente ambos salen ilesos y Ace ayuda, como un buen caballero que es, a su Majestad a salir de la nave y adentrarse en las entrañas del mundo en que se hallaban. Pero imprevistamente S.M. sufre un inesperado traspié que la conduce a ser capturada por Borf, el Feo, tonto e ingenuo malo de turno; quien a su vez



no duda en deshacerse de Ace con su rayo láser.

PRIMEROS PELIGROS

Ace esquiva el primer disparo saltando hacia un peñasco (**DERECHA**), rápidamente evita el segundo ataque (**IZQUIERDA**) para finalmente escudarse en el peñasco (**ABAJO**). Ace no duda en dirigirse hacia una nave abandonada que parece ser su única salvación, sin embargo dos extrañas naves voladoras se lo impiden momentaneamente con sendos disparos que no alcanzan su objetivo (**ABAJO**), el que luego de frenarse no duda en abordar la nave (**ARRIBA**). Ace siente un gran alivio al comprobar que funciona y sin perder tiempo se dirige a la base de Borf, donde aterriza sin problemas (ARRIBA).

PENETRANDO EN LA BASE DE BORF

• -El Puerto

Ahora nos encontramos frente a un puente movedizo que Ace atraviesa no sin dificultad (**DERECHA, DERECHA**) dando a una plataforma donde una especie de taladro gigante pretende arrojarlo al agua, Ace se dirige a un costado (**DERECHA**) y salta hacia un lugar más seguro (**ARRIBA**).

• -Las plantas carnívoras

Efectivamente, el nuevo peligro lo representan unas plantas carnívoras. Ace asusta a la primera (**FIRE**) y rápidamente atraviesa a toda carrera los caminos, claro que no tarda en aparecer otro bicho que lo obliga a frenar (**ABAJO**) evitando a la vez ser comido (**DERECHA**), prosigue la corrida eludiendo a otro monstruo (**ABAJO,IZQUIERDA**); mas la paciencia tiene un límite, así se lo hace saber a una inoportuna planta (**FIRE**).

• -Perros y ratones

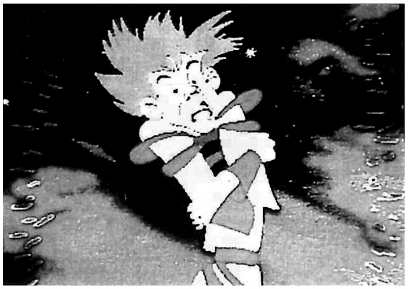
Ace desemboca en un puente en el que unos ratones hambrientos intentan devorarlo, evidentemente se quedarán con las ganas (**ARRIBA**). El nuevo paisaje ahora es un conglomerado de corredores e instalaciones, pero no tiene mucho tiempo para observarlo, sobretodo al ver unos perros con no muy buenas intenciones. Nuestro héroe evita la primera embestida (**ARRIBA**) y huye a toda prisa, prosigue la persecución esta vez aderezada por otro canino que lo exige a cambiar de dirección (**DERECHA**). Ace no ve otra salida que activar unos rayos desintegradores (**ARRIBA**) que acaban con sus perseguidores.

• -Ultimos obstáculos

Ahora si está en un gran problema: dos robots armados lo rodean, pero con un poco de ingenio sale airoso de la situación (**DERECHA**) dando frente a unos corredores que lo único malo que tienen es varios rayos desintegradores. Ace esquiva el primero (**IZQUIERDA**), a duras penas el segundo (**IZQUIERDA**), con susto el tercero (**DERECHA**) para terminar abordando al cuartel de Borf (**ARRIBA**). Ace cree que ya falta poco pero en realidad esto acaba de empezar!!!

FRENTE A FRENTE

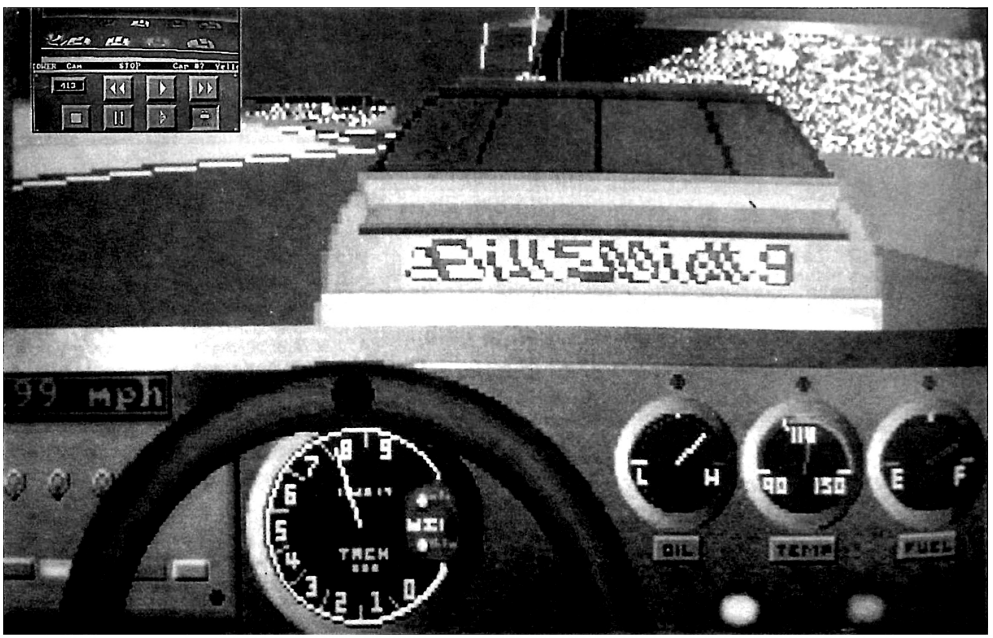
Por fin tenemos ante nuestros ojos a Borf que no vacila en atacar a Ace con su elbo lanza-rayos, Ace se defiende como puede con otro elbo (**FIRE**), donde puede comprobar las habilidades karatekas de su enemigo. Se defiende nuevamente (**FIRE**) perdiendo su arma, la recoge (**FIRE**) y esquiva otro ataque de Borf (**DERECHA**). Pierde otra vez su arma pero sin tomarse un respiro la recoge (**FIRE**) agachandose al mismo tiempo para evitar una patada de su adversario (**ABAJO**). La situación ahora esta muy comprometida pues Ace se halla tendido al borde de un camino averiado y para colmo Borf acercándose, haciendo una profunda



contorsión logra salvar el pellejo **(FIRE)**. El enemigo ataca de nuevo, pero esta vez a los pies, con un marcado salto Ace esquiva el rayo **(ARRIBA)** e inmediatamente hace lo mismo con el siguiente **(ABAJO)**. Lamentablemente Ace pierde otra vez el arma, viéndose imposibilitado de recogerla elude otra embestida de su contrincante **(DERECHA)** y acordándose de su infancia juega al "caballito" con Borf **(ABAJO)**. Claro que el juego dura poco al acudir en ayuda de Borf varios enanitos mezcla unicornio-canibal, nuestro amigo salta hacia una soga para evitar un mordisco de tan simpáticos enanos **(IZQUIERDA)**.

ACE AL RESCATE

Ace observa a la princesa atada a una plataforma que se va hundiendo en un depósito de ácido, sin pensarlo dos veces el salvador salta de su soga hacia donde se encuentra la princesa **(FIRE)** y sale inmediatamente de tan peligroso lugar **(IZQUIERDA)**. Furioso de semejante humillación Borf decide hacer uso de su arma más peligrosa: EL Infanto Ray, arma cuya víctima de sus rayos es convertida en un bebé. Ace no está de acuerdo en volver a la cuna y se propone acabar con su enemigo, obviamente esto no va a ser nada fácil, Borf comienza a disparar con furia incontenible forzando a Ace a frenar rápidamente **(DERECHA)**, sin parar nuestro héroe sigue en su carrera pero debiendo cambiar bruscamente de dirección **(IZQUIERDA)**. Ahora Ace se encuentra en una galería de espejos en la que debe retroceder un paso si no quiere volver a la mamadera **(DERECHA)**, es aquí cuando se le ocurre utilizar los espejos a su favor podiendo observar felizmente su resultado **(IZQUIERDA,DERECHA)** El rayo rebota en el espejo impactando en el cuerpo de Borf, luego de esto viene el ansiado final feliz...



RECOMENDADOS

LOS PRIVILEGIADOS DE ESTE MES

AMIGA

RISKY WOODS

Dinamic Arcade

Los señores de Dinamic nos presentan este programa en el que debemos guiar a nuestro héroe a través de su país con el fin de eliminar al malo de turno y vivir en paz por el resto de su vida. Este cuento de siempre fue

decorado con excelentes gráficos y rápidos movimientos por lo cual no tenemos nada que objetarle excepto su excesiva falta de originalidad.

G= 9 M= 9 S= 7 A= 8
O= 2 VAL= 73%

R-TYPE 2

Activision Arcade

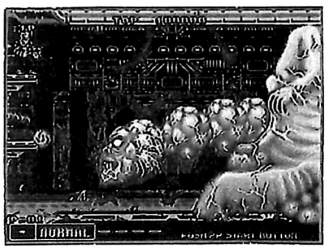
El regreso del legendario matamarcianos se produce en un momento en el que la industria de los videojuegos está plagada de conversiones de máquinas , licencias de películas y similares por lo que seguramente pasará un poco inadvertido. Pero R-Type 2 es mucho más que eso, es una de las mas adictivas conversiones que han pasado por Amiga. Lo que tiene en común con las otras conversiones es su falta de originalidad.

G= 8 M= 10 S= 8 A= 9
O= 1 VAL= 74%

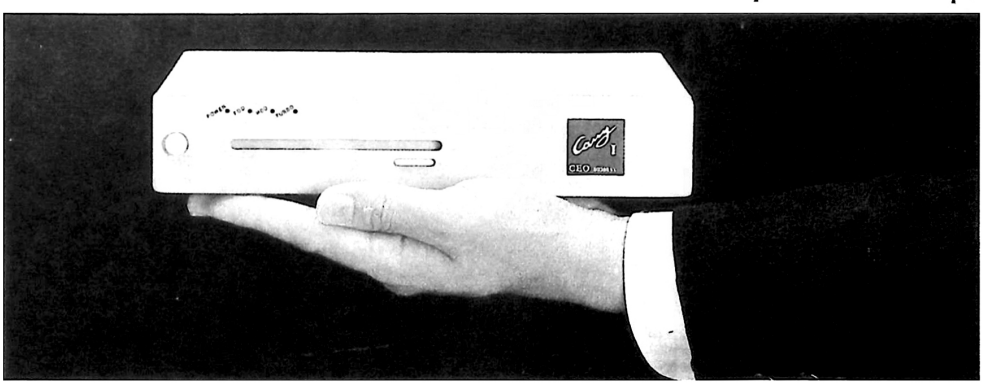
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY

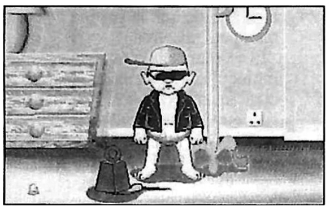
Ocean Arcade/Ingenio

Como decíamos en el comentario anterior, la industria esta plagada de conversiones y licencias y este es uno de esos ejemplos. En el juego con-



trolamos a T-800 (Arnie para los amigos) un Terminator reprogramado por John O'Connor para protegerse a sí mismo en el pasado cuando solo tenía 10 años. T-800 debera enfrentarse con T-1000 (este tipo no tiene ningún alias) , un modelo superior de Terminator al que





nada le hace daño ya que se regenera mediante un sistema de metal líquido. A lo largo de la aventura T800 se encontrará con John y Sara a los cuales deberá proteger. También debera solucionar sus problemas internos y así tenemos dos fases en las que es posible recuperar energía mediante unos puzzles en los que deberas recomponer a T800.

G= 8 M= 9 S= 7 A= 9
O= 5 VAL= 89%

THE LAST NINJA 3

System 3 Video aventura

Nuestra aventura comienza en el Japón donde una vez más nuestro mayor enemigo el Samurai Kunitoki se ha reencarnado para intentar vencernos una vez más. Por supuesto no vamos a dejarlo así nomas y por eso con Armakuni el ninja deberemos juntar todos los objetos y armas como en las dos anteriores partes.No hay mucho nuevo para contar excepto una no muy lograda secuencia de presentación pero el conjunto no desmerece la pena y si te gustaron los dos anteriores seguro disfrutarás con éste.

G= 8 M= 8 S= 6 A= 8
O= 6 VAL= 84%

FINAL FIGHT

US Gold Arcade

Una de las conversiones de videos mas esperada del año ha llegado al Amiga se trata de Final Fight la clasica maquina en la cual solito deberemos enfrentarnos con todas las pandillas de Mega City con el fin de rescatar a Jessica de las garras del malvado Mad Gear. El juego en todos los aspectos es identico a la maquina por lo que si lo compran tienen diversion asegurada.

G= 9 M= 8 S= 7 A= 10
O= 3 VAL= 91%

OUT RUN EUROPA

US Gold Automovilístico

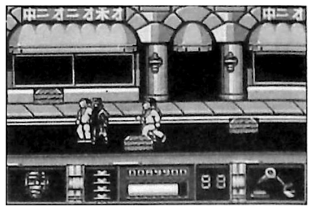
Despues de casi dos años de espera por fin tenemos en nuestras manos el juego de carreras más completo visto hasta hoy. Comenzamos en inglaterra con una 750cc donde intentaremos llegar al mar. Alli nos pondremos al mando de una motojet en la cual surcaremos el canal de la mancha para desembarcar en Francia y continuar la carrera en un Lotus. Desde luego diversión no falta en este espectacular juego. Echamos de falta alguna rubia de pelo corto.

G= 8 M= 9 S= 6 A= 9
O= 8 VAL= 95%

THUNDER JAWS

Domark Arcade

Más conversiones invaden el mundo de los juegos. En este caso tenemos la máquina de Atari, Thunder Jaws que tuvo algun exito. En el juego adoptamos el papel de un agente del FBI que intentará detener los planes de Madam Q quien está transformando jovenes en reptiles para luego utilizarlos para conquistar el mundo. Pero



nuestro agente la tendrá muy difícil pues Q ha construido bases en el fondo del océano y deberemos sumergirnos en las frias aguas del Pacífico para acabar con ella y su ejercito de reptiles.

G= 8 M= 8 S= 7 A= 9
O= 5 VAL= 79%

BEAST BUSTERS

Activision Arcade

Seguimos con las conversiones. En este caso le toca el turno a Beast Busters una de las mejores máquinas de metralleta que hemos visto en los salones. La misión del jueguito es liberar una ciudad de las bestias que la pueblan y de paso hacerla un poco más habitable para la comunidad. Pero la misión no es nada fácil aunque para cumplirla contemos con un fusil último modelo y algunas granadas. Desde el punto de vista tecnico la conversión está muy bien hecha y en ella destacamos especialmente los graficos y la animación de los enemigos que es identica a la máquina. Lo único que se echa en falta es una ametralladora como en los videos.

G= 9 M= 10 S= 7 A= 9
O= 3 VAL= 86%

DOUBLE DRAGON II

(FAMILY GAME)

Entre mamporros de doble filo y armas blancas se desarrolla este cartucho de golpeadores personajes, cuyo objetivo consiste en salvar a una

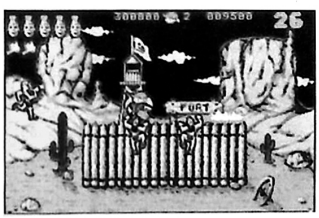
niña presa de uno fascinerosos. Pero todo esto no sería posible si no tuvieras una colección de golpes lo suficientemente extensa como para impresionar a tus enemigos. Por eso recomendamos que una vez que tengas a alguno de esos terribles muchachos frente a vos, le des tantos golpes hasta que desaparezca de la faz de la tierra. Entrando en los aspectos artísticos te diremos que tanto sus gráficos y movimientos como su sonido estan muy bien hechos. En cuanto a la jugabilidad hay que decir que es bastante parecida a la de cualquier otro juego de lucha, es decir, alta.

Recomendación : ¡Si no lo compraste...!

ROBOCOP 3

Arcade 3D Ocean

Antes que la pelicula se anunciase tan siquiera en nuestro pais (no asi en otros) nos llega el juego oficial de la mano de Ocean. El juego puede ser jugado de dos maneras diferentes: Aventura de película (con secuencias y digitalizaciones de l film) o Arcade en el que podemos jugar cualquiera de los niveles. La situación en la que nos pone el juego es la siguiente : No se si recordarán pero en las dos anteriores se anunciaba que se iba a construir Delta City en donde el crimen de Detroit ya no existiría y habría trabajo de sobra. Pues bien la construcción de la ciudad ha comenzado pero han empezado a surgir los problemas ya que la gente que vive en el lugar que ocupara la ciudad ha sido desalojada



y han empezado a armar bandas denominadas Slatterpunks que siembran el terror y se dedican a tomar lugares importantes como los hospitales o armerias de la policía. Para combatirlos están un escuadron SWAT especialmente entrenado para el caso y nuestro amigo ROBOCOP y ahi comienza la acción primero debemos perseguir a unos Slatterpunks que han robado una armeria y se dieron a la huida para que una vez que los hayamos destruido vayamos donde esta Lewis y la ayudemos a escapar de la armería en donde esta rodeada y luego seguiremos cumpliendo misiones en otros lados como una iglesia. Realmente la única palabra que puede definir a este juego es sorpresa que es la que vamos a tener cuando nos aparezca un enemigo disparándonos o cuando comprobemos que este juego no tiene nada que ver con los anteriores tanto en concepto como en calidad (muy por encima de lo habitual). Realmente si andabas buscando algo distinto esto es lo que andabas buscando.

G= 10 M= 8 S= 8 A= 10
VAL= 98%

FIRST SAMURAI

Arcade Image Works

Si creian que ese genio de los videogames que programo los dos Stormlord y los dos Cibernoid y cuyo italico nombre es Raffaelle Cecco habia desaparecido o decidio dedicarse a otra cosa estan equivocados pues aqui lo tenemos de nuevo con otro de sus fabulosos arcades. En este caso no tenemos una nave espacial en apuros o un semidios como protagonista sino al mismisimo primer samurai que ha decidido vengarse del demonio que mato a su maestro y ha viajado en el tiempo para hacerlo. El juego es un arcade de plataformas en el que debemos avanzar aniquilando todas las alimañas mutantes que se nos pongan por delante sin darle oportunidad que te den un mordisco. Llegado un momento no podras avanzar más y entonces comprenderás que el arcade no lo es todo en la vida y deberás usar tu cerebrito para localizar las entradas ocultas mediante tu poderoza katana que es capaz de cavar hoyos en la tierra. La calidad es la habitual en los juegos de Cecco lo cual equivale a decir altísima.

G= 10 M= 9 S= 7 A= 9
VAL= 89%

WRESTLEMANIA

Simulador de lucha libre Ocean

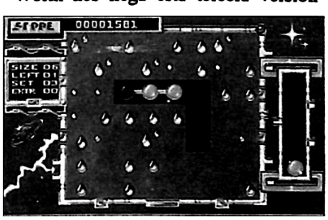
Directo desde los videos nos llega la conversión de la máquina de Hulk Hogan, el Martin Karadajian yankee. El juego no hace falta comentarlo ya que es un programa de lucha libre en toda regla. Deberemos derrotar a todos los contrincantes que se nos pongan por delante hasta llegar al campeón que en ese momento es el sargento Slotter. Realmente no hay mucho que decir acerca del jueguito en cuestión ya que es muy correcto aparte de ser el único en su tipo y seguramente le gustará a todo aquel que lo compre.

G= 9 M= 8 S= 6 A= 9
VAL= 78%

DOUBLE DRAGON III

Arcade Storm

De la mano de los creadores del Silk Worm nos llega esta tercera version



del Double Dragon 3 (the recontrarevenge) de la cual mejor ni hablar ya que es la mejor de todas. El objetivo es el mismo de siempre es decir llegar hasta el último malo a base de patadas ,trompadas ,cabezazos y mordiscos para recuperar unas piedras sagradas que no se ni para que sirven excepto para hacer un nuevo juego. Por el camino encontraremos los mas extraños personajes que puedas imaginar aparte de los clásicos "grandotes". Tambien encontraremos tiendas donde comprar armas y energia. Poco y nada más se puede decir de este clasico entre clásicos que es renovado cada año para bien de todos los dragonfanaticos.

G= 10 M= 8 S= 7 A= 9
VAL= 87%

GAUNTLET III

Arcade US Gold

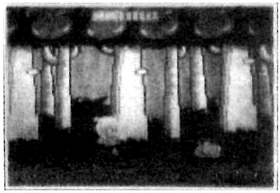
Y bueno si había un Double Dragon 3 no podia pasar mucho tiempo sin que haya un Gauntlet 3. Otra vez U.S. Gold vuelve a reunir a nuestros 4 héroes y llama a otros 4 para que les ayuden. Ahora nuestro ejército particular lo forman Thor (el guerrero), Thyra (la valkitia), Merlin, Questor (el elfo), el hombre de hielo, el lagarto, el hombre de piedra y don Neptuno que decidio darse una vueltita por la tierra. La diferencia entre este y los otros dos es ,aparte de la tercera dimensión, es que deberemos recoger ciertos objetos para poder pasar de nivel y de rrotar a las fuerzas del mal nuevamente. Los enemigos con los que nos encontramos son nuevamente nuestros queridos fantasmas de siempre. Esta vuelta de Gauntlet no podria ser mejor esta vez y desde esta máquina no puedo hacer más que recomendarlo.

G= 9 M= 9 S= 8 A= 9
VAL= 96%

SMASH TV

Arcade Ocean

Una vez más Ocean trae una recreativa a nuestra computadora para divertirnos un poco en estas vacaciones. En este caso es Smash tv un clásico de matar , matar y matar en el que debemos sobrevivir en cada pantalla a los mil hombres que



intentarán freirnos con sus lasers sin contar las innumerables trampas y enemigos gigantes. Afortunadamente podemos encontrar algunas ayuditas tales como super bombas y lanzallamas que nos facilitarán acabar más facilmente con nuestros enemigos.

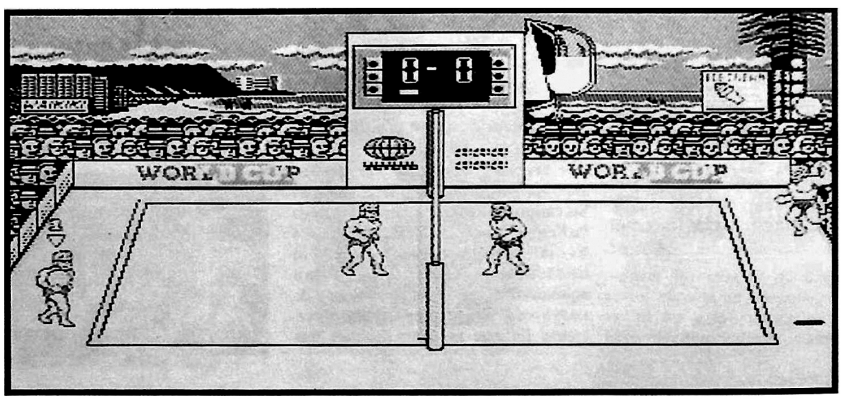
G= 8 M= 9 S= 7 A= 8
VAL= 76%

TORTUGAS NINJA II

Arcade Image Works

¡Volvieron a la carga!. Después de la desafortunada primera parte llega la versión de los videos con todos los graficos , enemigos y movimientos del original. La misión es rescatar a April, luego restablecer el tiempo en New York , rescatar a Splinter , encontrar el Tecnódromo y destruirlo. Podemos elegir entre los cuatro quelonios y comenzar las misiones que seguramente y gracias a nuestra ninjabilidad podremos cumplir.

G= 9 M= 7 S= 8 A= 9
VAL= 87%



BUSCADO

SI ESTUDIAS O TENES CONOCIMIENTOS DE DISEÑO GRAFICO, PERIODISMO, INFORMATICA, VIDEO, MUSICA,
Y QUERES DEMOSTRAR LO QUE SABES HACER, PLAY TE ESTA BUSCANDO.
PODES LLEVARTE UNA SORPRESA

83-1391

¿**Amiga** o **PC**?. Esta es la eterna pregunta que muchos usuarios se hacen en el momento de adquirir una computadora. Uno tiene todo el dinero pero no puede comprarse las dos máquinas pero la duda persiste: que Amiga tiene mejor sonido, que una AT es más profesional o más "seria", que Amiga tiene unos juegos terribles tipo videos pero en PC no, sin embargo en ella puedo correr programas increíbles como **Windows (R)** por citar un ejemplo. El debate prosigue hacia el infinito.

Mientras nos molemos los sesos pensando que comprar, unos señores en los EE.UU. diseñaron una plaqueta que, instalada en el interior de una **Amiga 500** permite utilizar ésta como una **PC AT** con todas las de la ley y a la misma velocidad.

AT ONCE, nombre que lleva esta maravilla, es fabricada por la empresa norteamericana **Vortex**. Su instalación es más que sencilla ya que solo hay que reemplazar un integrado por la plaqueta.

AT ONCE esta compuesta por una plaqueta que posee sólo tres circuitos integrados, dos de ellos microprocesadores: el **68000** de **Motorola**, centro de mandos de la **Amiga 500** y por el otro el 80286, cerebro de la **PCAT**. El tercer circuito es el que permite, junto al resto de la plaqueta, emular una **AT 286** desde nuestra **Amiga 500**.

El requerimiento mínimo adicional que necesita es 1 Mb de Memoria RAM para permitir obtener los 640 K que utiliza el **D.O.S.** pero si disponemos de más memoria podremos utilizar programas tipon **Windows** (r u obtener nuestro disco virtual.

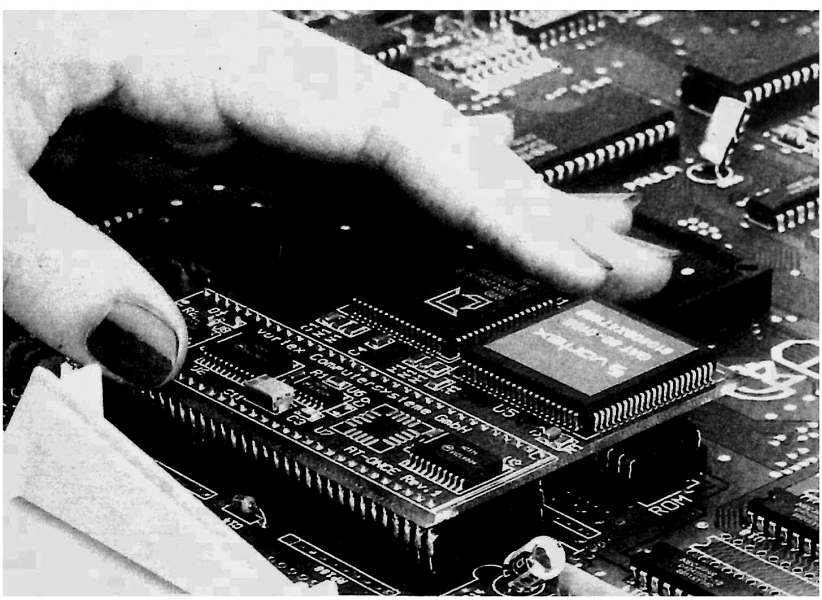
En modo **AT**, la salida de mouse s transforma en una serial Microsof Mouse (seleccionable en COM1 COM2), la salida paralelo emul LPT1 bajo DOS.

AT ONCE soporta las siguiente emulaciones de video: **CG Hércules, Olivetti, Toshiba 3100.**

Pueden usarse drives externos o Dis cos duros utilizados para **Amiga**.

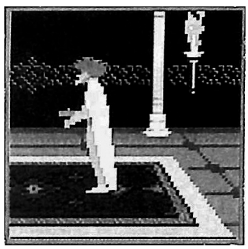
Viene acompañado por un soft e celente que entre otras cosas nos pe mite pasar archivos de **Amiga** a **PC** viceversa.

Sin duda alguna, **AT ONCE**, es un excelente alternativa para obtener máquinas en un solo paquete.



PRINCE OF PERSIA

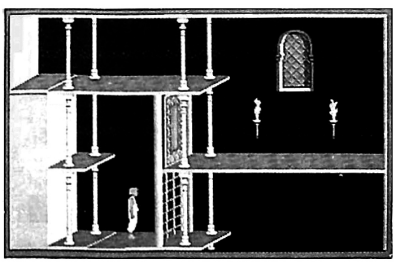
ULTIMAS AYUDAS. ¿PASARA LO MISMO QUE CON ROCKY?



Dadas las condiciones anormales de tiempo y vida cuando uno muere la computadora no se da cuenta y espera que uno siga jugando, para volver a empezar del nivel en estos casos es necesario apretar **Ctrl-A.**

Ahora paso a detallar los controles del juego:

Ctrl-Q: quit - sale del juego
Ctrl-J: pasa a modo Joystick.



Ctrl-K: pasa a modo Keyboard.
Ctrl-V: da la version del programa.
Ctrl-G: guarda el juego en la posición actual.
Ctrl-A: empieza de nuevo en el mismo nivel (muy útil para cuando uno se queda encerrado y no puede suicidarse o para lo mencionado arriba).
Ctrl-P o **Esc:** Pausa, continúa presionando cualquier tecla.
Flechas :
Arriba- sube (se trepa)/cuando tiene la espada rechaza el espadazo del contrario.
Abajo- baja (se cuelga y cae)/cuando tiene la espada la guarda.
Izquierda - se mueve hacia la izquierda
Derecha - se mueve hacia la derecha
Shift : para pelear con la espada, para quedarse colgado y combinado con derecha e izquierda da pasos cortitos.

Recomendaciones utiles:

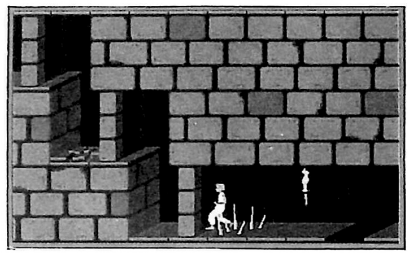
1) Cuando necesiten dar pasos cortitos prueben moverse apretando el botón (del joystick o sino apretando shift en el teclado).

2) Cuando tengan que saltar algo y no saben si llegan aprieten el botón (o Shift) por que si no llegan se quedan colgados y manteniendo apretado con la palanca para arriba se trepan.

3) Saltando con carrera salta mas lejos que sin carrera.

4) No tomen pociones grandes, ya que la computadora en vez de sumar 1 triángulo a la cantidad de triángulos que tienen, les da 10 triángulos (que es lo máximo permitido por el juego).

5) Se pueden tomar las pociones chicas pero no hay necesidad de hacerlo.



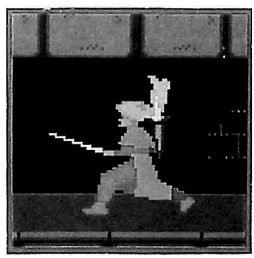
6) Para saber si algún piso de la pantalla en que estamos se cae solo hay que saltar y ver cuales tiemblan.

Ahora doy las recomendaciones especiales de cada nivel:

Nivel 1 : Solo hay que agarrar la espada (esta a la izquierda de todo).

Nivel 2 : Al final hay que apretar el botón que abre la reja y para volver hay que saltar apretando el botón para quedarse colgado y despues trepar.

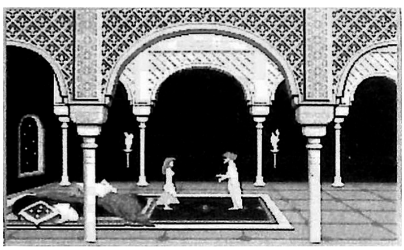
Nivel 3 : Hay que apretar el botón que abre la reja que esta arriba a la izquierda sobre unos pinches(arriba de todo a la derecha) y despues ir corriendo lo mas rápido posible para llegar a la reja, saltar quedan-



dose colgado y trepar.El resto es fácil.

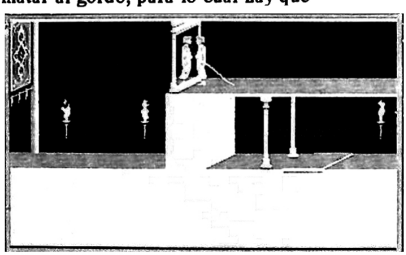
Nivel 4 : Cuando aparece el espejo que no nos deja pasar, hay que tomar carrera y saltar a traves de él.

Nivel 5 : No hay manera de tomar la



poción grande (aunque como ya dije no hace falta) porque se la toma siempre tu otro yo.

Nivel 6 : La dificultad de este nivel es matar al gordo, para lo cual hay que



saber espadear bastante bien.La técnica ideal es acercarse, esperar que ataque, pararle el espadazo y tirarle uno nosotros. Despues hay que saltar y tu otro yo te cierra la reja entonces te dejas caer y pasas de nivel.

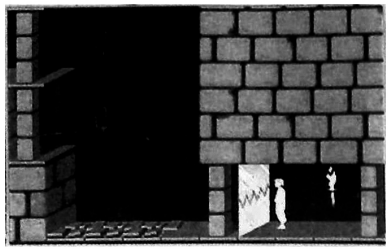
Nivel 7 : Hay que agarrar la poción verde que nos permite caer desde la altura en que estamos sin morirnos.

Nivel 8 : Una vez que apretamos el botón que abre la salida nos quedamos encerrados, entonces hay que esperar como diez segundos hasta que aparece el ratón que nos mando la princesa y nos abre.

Nivel 9 : No hay ninguna dificultad especial, lo único que no hay que hacer es tomar las pociones verdes que te dan vuelta la pantalla.Hay dos o sea que si tomás una vas a tener que buscar la otra que te pone todo normal de vuelta.

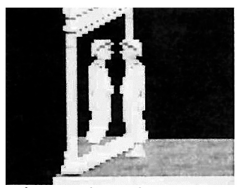
Nivel 10: Hay que pasar el par de guillotinas que hay primero, despues en la otra pantalla no hace falta pasar la guillotina que esta sola, sino que antes hay que darse vuelta y saltar, entonces va a caer un pedazo de techo y hay que subir por ahi, el resto es sencillo.

Nivel 11: Para agarrar la poción grande hay que ir por el techo, pero como ya expliqué, no solo no hace falta sino que no conviene.El problema es pasar la reja despues de matar al primer tipo, para esto hay que ir por el techo.Sobre el borde del pozo el pedazo de techo que hay nuestro no se cae, pero si se caen los que estan a los costados de el, lo que hay que hacer es hacer caer



el de la izquierda trepamos después correr hacia la derecha hasta el final, bajar, apretar el botón para abrir la reja y seguir.

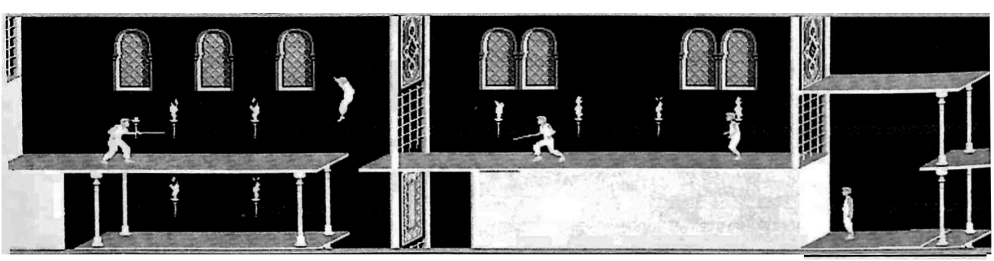
El otro problema es que hacemos despues de matar al segundo tipo, lo que hay que hacer es correr hacia la



derecha y saltar, despues apretar el botón y mantenerlo apretado hasta que quede colgado por sobre los pinches después treparse y el resto es fácil.

Nivel 12: Cuando nos enfrentamos con nuestro otro yo hay que guardar la espada, entonces el tambien guarda la espada y correr hacia el y nos hacemos uno.Despues de esto hay que correr hacia la izquierda, cuando lleguemos al borde, como por arte de magia van a ir apareciendo pedazos de piso bajo nuestros pies.El resto es facil.

Nivel 13: Es el mas fácil de todos solo hay que llegar hasta la princesa, corriendo todo el tiempo hacia la izquierda.



CONSOLANDONOS

INAUGURAMOS COMENTARIOS PARA EL MEGADRIVE

THE ROCKETEER

(FAMILY GAME/NINTENDO)

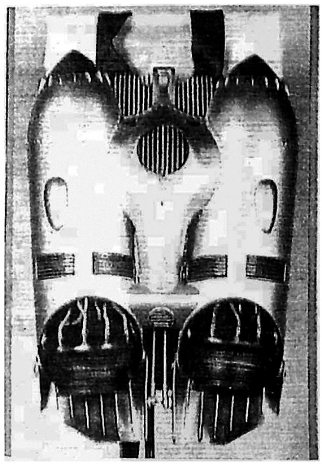
¡A volar se ha dicho!

Hace un par de números adelantamos la aparición de este juego basado en una película de Disney que a su vez está basada en una historieta creada por Dave Stevens. El cartucho llegó a nuestras manos y está a disponibilidad del público y, sinceramente, es fabuloso.

Quien no haya visto la película no perderá el interés en el juego ya que The Rocketeer tiene un alto grado de adicción, excelentes gráficos y un toquecito misterioso alrededor del personaje que lo hace atractivo.

La historia es la siguiente: Cliff Secord es un piloto de mediados de la década del 30. Por azár encuentra un extraño aparato único en su tipo que pertenece al Gobierno y que fuera robado y abandonado por un grupo de espías nazis instalados en los EE.UU.

Cliff y un amigo , luego de varias investigaciones, deducen que el aparato es una mochila que le permite a quien la porte en sus espaldas, volar como los pájaros. Después de varias pruebas logran hacerla funcionar. Construyen un casco para no romperse la cabeza en los "aterrizajes" y esperan el momento de probarla en Cliff. El destino quiere que durante una exhibición aérea, un piloto tenga un accidente y su avión vaya en picada. Cliff no duda un segundo y corre a buscar la mochila y el casco. Sale disparado hacia el cielo y salva al piloto sin haber percatado que miles de personas lo vieron volar dejándolos sorprendidos. Es el nacimiento del Rocketeer.



Todo sería de maravillas, si no es porque los espías nazis se enteran que Cliff tiene la mochila y lo persiguen para apoderárse de ella.

Todo este argumento es contado en el juego a manera de historieta o comic, con unos gráficos bien resueltos.

En el tema de movimientos, The Rocketeer está a un nivel más que aceptable, tanto al caminar como al volar.

Cliff o The Rocketeer, puede usar sus puños, armas de fuego, granadas o simplemente volar para evitar disparos o golpes.

Un cartucho diferente, plagado de varias fases y con todo lo que tienen los juegos basados en héroes de historieta.

G.P.MONACO

SEGA MEGADRIVE

Si sos un fanático de las carreras de autos, no podés dejar de tener este juego que es una maravilla.Todos los detalles que querés encontrar en un buen juego de carreras lo tenés aquí: velocidad, maniobrabilidad, caja de cambios, pruebas de pista, boxes, rugido de motores, lindas chicas, etc. Todo esto está adornado por un excelente entorno gráfico, movimientos muy realistas, un sonido infernal que te hará saltar del asiento y una facilidad de manejo que lo hacen un simulador único.

Una de los mejores detalles de este fabuloso juego es la velocidad y suavidad de movimiento que tiene.

El entorno gráfico es casi perfecto, en detalles, en colores y en el realismo.

Si tu intención es comprarte una Megadrive , sin duda alguna, este G.P.Monaco es el primer cartucho que tenés que tener.

Nashua®

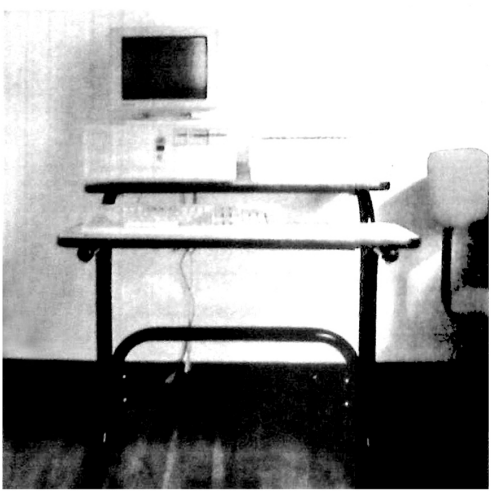
DISKETTES

* Nashua tiene el respaldo de 20 años de experiencia fabricando discos magnéticos.
* Nuevo envase con código de búsqueda en colores.
* Diskettes de alta densidad diferenciados en color para su mejor identificación.
* Cada diskette de 3 1/2 pulgadas es envasado individualmente al vacío.
* Control de calidad que garantiza funcionamiento libre de errores

Pida mucho más, Pida Nashua... y experimente la diferencia.

DATA MEMORY

Importador y Distribuidor Oficial de NASHUA CORPORATION



MESA DE COMPUTACION

U$S 79

REAL TIME Software

PARA TODO TIPO DE COMPUTADORAS

AV.SANTA FE 2450 L.93 2ºPISO GALERIA LAPRIDA 165 LOCAL 31 L DE ZAMORA
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257

SHAREWARE

1+ 1= 3

BASE DATOS

Una nueva, poderosa y programable Base de Datos relacional compatible y similar al Dbase III+ . Utiliza archivos .DBF pero los indices son de formato Foxbase+: contiene un Assist para la mayoria de las funciones

512KRAM-DISCO RIGIDO (1.4 MB)

ZIP

(ARC/MD/PAK/ZOO)

CONVERSOR A ZIP

Programa muy fácil de manejar que permite a través de un único comando transformar archivos compactados .ARC, .MD, .PAK y .ZOO en archivos con extensión .ZIP.

4 D.O.S.

SIST OPERATIVO

Fabuloso procesador de comandos que reemplaza al COMMAND del DOS y es totalmente compatible, pero muchísimo más poderoso. Incluye editor de línea, buffer de comandos, wildcards más flexibles, descripciones de archivos, múltiples comandos en una sola línea y mucho más.

CONFIGURACION MINIMA

4 TO 9 YEARS OLD

EDUCATIVO

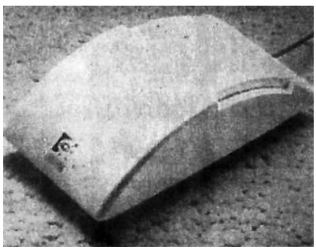
Conjunto de programas educacionales para los más chiquitos (de 4 a 9 años) a través de los cuales pueden aprender la hora, las letras, la secuencia del abecedario, a contar, sumar y restar con simpáticas figuras de animales, secuencia de números, etc.. con sonidos y figuras para atraer suatención. Junto con estos programas vienen algunos juegos muy simples de usar.

CONFIGURACION MINIMA-SIMCGA

A86-D86

ENSAMBLADOR

Es un veloz y completo Assembler real para la familia de microprocesadores 86. Acepta archivos fuente en Asembler y los traslada a archivos .COM y .OBJ. Esta versión es 99.83% MASM compatible.



Incluye una herramienta para crear una tabla de símbolos cross-referenced para sus programas. D86 es un debugger fácil de usar para IBM y compatibles.

CONFIGURACION MINIMA

ALERT

DETECTOR VIRUS

Este programa permite proteger archivos y detectar virus, funciona guar-

REAL TIME Software
IMPRESORAS
PANASONIC-EPSON-CITIZEN
TODOS LOS MODELOS Y TAMAÑOS DE CARRO
SERVICE EXCLUSIVO
AV.SANTA FE 2450 L.93 CAP. 821-9438 83-1391
LAPRIDA 165 L.31 L.DE ZAMORA 245-6549

dando el estado de archivos definidos en una lista, el chequeo consiste en comparar el estado actual del archivo con el de la lista, si no coinciden se le informa al usuario para que tome la desición apropiada. Cada una de las listas puede contener m s de 200 archivos y no hay límites en la cantidad de listas a crear.

CONFIGURACION MINIMA

ALT 1.258

DESKTOP

Este programa contiene distintos tipos de herramientas desarrolladas a través de funciones con la capacidad de mantenerlo en memoria residente. Permite mantener agenda, realizar cálculos algebráicos (simil calculadora), administrar archivos del disco, editar textos, realizar anotaciones y mucho más. Verdadero multitasking. Además permite trabajar sobre planillas Lotus 1-2-3 y mantener información de direcciones y teléfonos, con posibilidad de comunicarse con los mismos, si se cuenta con el modem correspondiente. Si se lo desea se puede utilizar mouse.

DISCO RIGIDO

AMY'S FIRST PRIMER

EDUCATIVO

Una colección de media docena de juegos diseñados para enseñar los conocimientos básicos a chicos de 3 a 8 años con colores y sonidos. La colección incluye un alfabeto cantado, un juego de instrucción de letras, un tutorial alfabético y juegos de conteo.Muy entretenido para toda la familia.

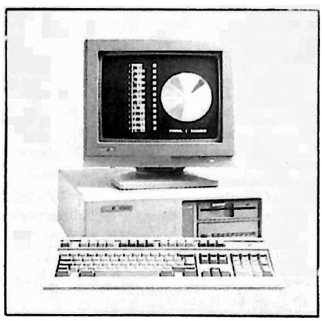
CGA-EGA O VGA

APB

BASIC

Programa que permite la edición, compilación y ejecución de archivos Basic con funciones adicionales para ser incorporadas dentro del programa.

BASIC



AS EASY AS

HOJA DE CALCULO

Permite confeccionar planillas de cál culo, tomar datos de bases de Dbase y armar gráficos de barra, pie, etc. como si estuviera trabajando en Lotus.

TARJETA HECULES-MONITOR EGA

ASSEMBLY LANGUAJE TUTORIAL

UTILIT. ASSEMBLE

Un buen tutorial de Macro Assembler para aquellos que se inician o para quienes quieren reveer los conceptos básicos.

CONFIGURACION MINIMA

ASTROEGA

ASTRONOMIA

Un programa de Astronomía para el cálculo de datos planetarios orbitales, fases lunares y tiempos. Incluye un simulador de Sistema Solar.

EGA

ASTROL

ASTROLOGIA

Este es un programa de astrología comprensible que calcula la posición zodiacal de todos los planetas, el Sol, la Luna y las 12 clases para cualquier fecha, hora y lugar. Displaya los aspectos y puntos medios entre los planetas, ascendentes y diferentes conjunciones. También hace comparaciones de compatibilidad entre signos según sexo, edad y mínima comunicacion requerida.

256KRAM - CGA

ASTRON

ASTRONOMIA

Conjunto de programas de astronomía que en visión generalizada provee: por metros para telescopios

reflectores, declinación del sol, ecuación del tiempo, los horarios de entrada y salida del sol para cualquier punto de la tierra, fase , posición e iluminación de la Luna según datos de fecha, hora y lugar ingresados, etc

CGA O EMULADOR - BASIC

ASTRONOMY

ASTRONOMIA

PLANETS es un excelente programa de astronomía que computa información relativa a la posición, distancia, magnitud, órbita, etc. para los planetas principales, cuatro planetas menores y el cometa Halley en una fecha y hora indicada. DEEP es un interensantísimo mapa de estrellas astronómico y de información de cometas. Se podrá visualizar cualquier parte del cielo, escala, día, hora y latitud. Permite agregar textos e impresión.

CGA - 512K RAM

ASTROSOFT

EPHEMERIS ASTROLOGIA

Una gran base de datos para cálculos astronómicos sobre el Sol, la Luna, planetas, eclipses, satélites de Júpiter, etc.Incluye un catálogo celeste con alrededor de 2000 objetos profundos del espacio, que incluye todas las estrellas, 100 doble estrellas, etc.

CONFIGURACION MINIMA

AUTOMENU

UTIL. DISCOS

Un programa que crea menúes a medida con un lenguaje de comando MDL. Nunca más usted deber recordar complejos comandos de DOS. Este programa ejecuta directamente con un sólo golpe de tecla. Acceso controlado con passwords y encriptación opcional de archivos.

CONFIGURACION MINIMA

BAKER'S DOZEN

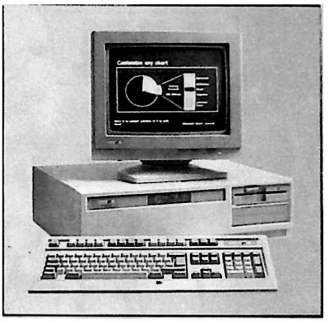
UTILIDADES VAR.

Este utilitario de programas contiene más de 13 programas que corren en forma unitaria o a partir de menú. Entre ellos encontramos: un programa para recuperar archivos deleteados, un calendario residente, un buscador de archivos, una mini planilla de cálculo, funciones financieras, switcheo de impresoras y mucho más.

CONFIGURACION MINIMA

BARCODE

CODIGO BARRA



Códigos de barra, Ud. los ha visto por todas partes, en los envases, en componentes electrónicos, son esas barras paralelas con Numeros debajo de ellas que permiten indentificar al producto. **BARCODE** le permite imprimirlas por impresora con caracteres alfanuméricos. Las etiquetas con las barras pueden ser impresas hasta de 15 caracteres de largo. Defina sus códigos y su ubicación dentro de las barras e imprima varias de una o todas en forma secuencial.

BIBLEQ.

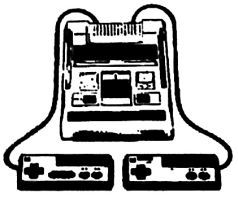
EDUCATIV.BIBLIA

Este es un juego con 600 preguntas sobre la Biblia en formato de multiple-choice. Testee su propio conocimiento y el de los demás con este programa que recorre diferentes tópicos incluyendo escenarios geográficos, personalidades e incidentes. Los jugadores pueden elegir el nivel de juego.

CONFIGURACION MINIMA

CONSOLAS FAMILY GAME

Nintendo® COMPATIBLE



JOYSTICKS, JUEGOS Y FUENTE.

16 COLORES Y SONIDO

ALGUNOS DE LOS "TITULITOS" QUE PODES ENCONTRAR EN NUESTROS LISTADOS

VOLVER AL FUTURO
BATMAN
INDIANA JONES
DRAGON'S LAIR
PREDATOR
PACMANIA
PAPER BOY
LA SIRENITA
CABAL
NARC

Y MUCHOS MAS

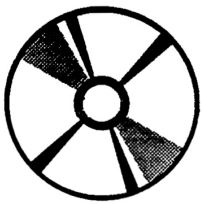
Y SI TE PARECE POCO, CONSULTA EL CATALOGO DE NUESTRO GAME CLUB EXCLUSIVO DONDE PODRAS ALQUILAR LOS MEJORES JUEGOS.

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 82 PISO 3º
BUENOS AIRES TEL. 821-9438
LAPRIDA 165 LOCAL 31
LOMAS DE ZAMORA TEL. 245-6549

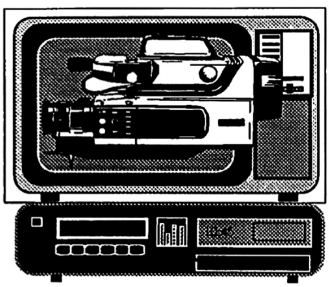
REAL TIME

ELECTRONICA

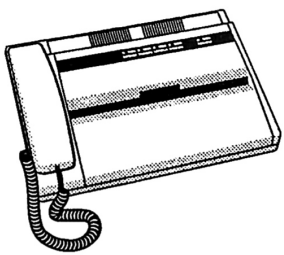
TIENE LOS MEJORES PRODUCTOS PARA SU CONFORT



EN AUDIO:
COMPACT DISK PORTATILES
MINI COMPONENTES
COMPACT DISK PARA AUTOS
RADIO GRABADORES Doble Cassetera
MINIGRABADORES



EN VIDEO:
CAMARAS Y ACCESORIOS
VIDEOGRABADORAS 4 CABEZAS
TELEVISORES Y MONITORES



EN PASATIEMPOS Y TELEFONIA:
TECLADOS CASIO
VIDEOJUEGOS "FAMILY GAME"
CONSOLAS "ATARI 2600"
TELEFONOS INALAMBRICOS
(todos los modelos)

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 38 GAL.AMERICANA
BUENOS AIRES TEL. 821-9438 83-1391
FAX (01) 83-1391

¿ESTE ES EL ESTADO NORMAL DE SU EQUIPO ?

REAL TIME

Software

LE OFRECE EL MEJOR APOYO Y SERVICIO TECNICO PARA QUE SU COMPUTADORA LO TRATE COMO ES DEBIDO.

TODAS LAS MARCAS EN COMPUITADORAS, IMPRESORAS Y ACCESORIOS

PRESUPUESTOS SIN CARGO

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

TODAVIA HAY ALGUNOS QUE SE SORPRENDEN POR LA CANTIDAD DE JUEGOS QUE ENCUENTRAN EN

REAL TIME

Software

PC - AMIGA - ZX
COMMODORE
FAMILY - SEGA

NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS

AV.SANTA FE 2450 L.82/86/93/99 BUENOS AIRES
TEL. 821-9438 / 826-6257 FAX 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549